



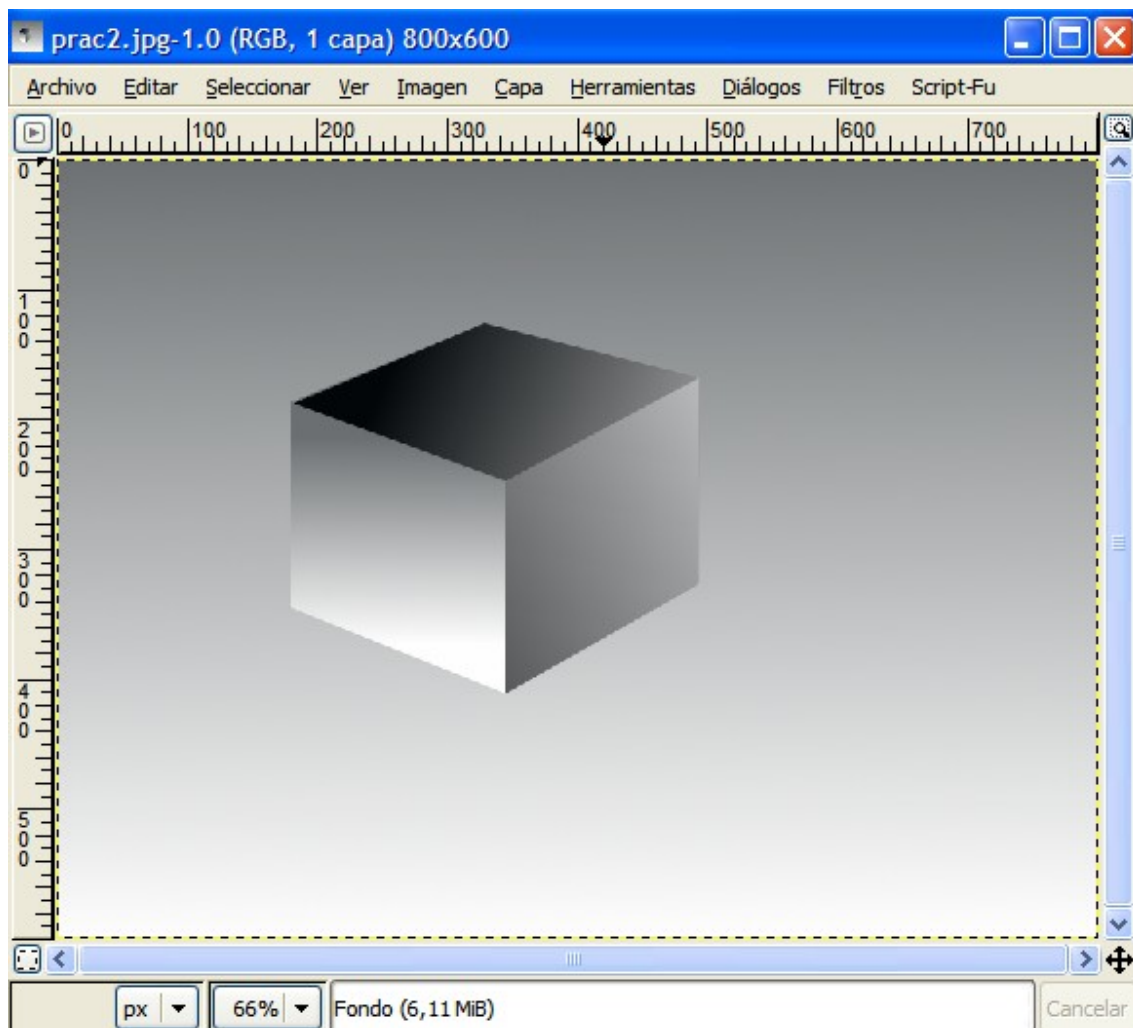
Práctica 2: Manejo básico. Rutas y degradados.

En esta práctica vamos a aprender a utilizar las rutas y rellenar con un degradado de colores.

La herramienta de rutas  sirve tanto de herramienta de pintura como de selección. Se hace click en varios puntos de la imagen de tal forma que las líneas que se formen se puedan cambiar con el ratón mediante las curvas Bezier. Estas curvas se pueden cerrar, creándose así una selección, mediante una de las opciones de la herramienta.

La herramienta de relleno con un degradado  sirve para rellenar mediante un degradado que va desde el color de frente hasta el color de fondo. Se puede cambiar varios parámetros (modo, forma,...). Por ejemplo en el modo lineal hacemos click en un punto y arrastramos el ratón hacia otro punto y soltamos formando una línea y el degradado se realiza a partir de esos dos puntos. En esta práctica el modo que se va a utilizar es el lineal.

- 1) Para empezar, crea una nueva imagen de 800x600 píxeles (Archivo>Nuevo).
- 2) El objetivo es utilizar las herramientas anteriores para obtener una imagen lo más parecida a la siguiente:



- 3) El primer paso es hacer un degradado lineal del fondo de la imagen. Antes de hacerlo cambia el color de frente a un tono gris. Hay que tener en cuenta, que los puntos pueden caer fuera de la imagen. Haz varias pruebas.
- 4) Haz la primera cara del cubo mediante una ruta. Haz click con el ratón en cuatro puntos. Para cerrar el último punto con el primero, mantén pulsada la tecla ctrl (el cursor muestra una forma de intersección matemática \cap) y haz click en el primer punto. Si no ha quedado bien, mueve los puntos hasta que las aristas de las caras sean paralelas. Luego crea una selección y difumina la cara.
- 5) Vete al diálogo de rutas Diálogos>Rutas, y selecciona la ruta que hiciste en el punto anterior. Coge una de las aristas. Para ello, haz click en uno de los extremos y pulsando la tecla shift haz click en el otro extremo de la arista. Una vez hecho esto, y sin soltar el ratón, mueve la arista del cubo, de tal forma, que forme otra de las caras del mismo. Traza la selección y difumina la cara.
- 6) Al igual que hiciste en el punto anterior, haz la última cara del cubo.
- 7) Una vez termines con esta práctica, prueba a utilizar las rutas para mover las líneas rectas y crear curvas curiosas.